# SUC-SESSION

## Das Spectrum - Magazin

**Spec-Chum meets Spec-Chum**

**Jede Menge User-Treffen**

**Neuer Z80 Prozessor**

mit "SCENE+" Diskette

**Raffaelle Cecco im Interview**

AUSGABE

**05**

(176)

Sept./Okt.´99

# INHALTSVERZEICHNIS


| | | | |
|---|---|---|---|
| Inhaltsverzeichnis/Impressum | 2 | NeOS Betriebssystem | 11 |
| Inhalt Scene+ 35 | 3 | Doxycon '99 | 11 |
| Sintech-Verkaufsliste | 4 | Raffaelle Cecco Interview | 12 |
| Vorwort | 5 | So war die Spectrology | 14 |
| Leserbriefe | 6 | Nachtrag zu Gladbach | 15 |
| Spectrumania '99 | 8 | ZM-Polyhedron | 15 |
| News in Kürze | 9 | Tips + Tricks | 16 |
| Neuer Z80 Prozessor | 10 | SQ-Tracker-Anleitung | 23 |


**Aufgepasst Leute. Diese Ausgabe ist etwas verspätet. Weil wir das wieder reinholen wollen, brauchen wir eure Zuschriften und Reaktionen für das nächste Heft möglichst schnell!**

---

# IMPRESSUM

**Der Spectrum-User-Club ist der älteste existierende Spectrum-Club Deutschlands, der ASC der einzige Spectrum-Club Österreichs. Seit 1998 werden die Club-Magazine SUC-SESSION & SCENE+ zusammen an alle Clubmitglieder versendet. Sie werden gestaltet aus Artikeln der Redaktion wie auch Mitgliederberichten. Alle Mitglieder sind dazu aufgerufen, ihre Berichte als Textfile auf Kassette, +D, Opus, MB 02 oder MS-DOS bzw. handschriftlich oder ausgedruckt auf Papier einzusenden.**


Redaktion SUC : Thomas Eberle, Gastäckerstr.23, D-70794 Filderstadt
Fred Dürkes, Südendstr. 7, 70565 Stuttgart
Redaktion ASC : Leszek Chmielewski Daniel,
Prager Str. 92/11/12, A-1210 Wien
Druck und Heftung: Lichtpauserei Lacerda, Filderstadt
Erscheinungsweise: 2-monatlich mit Diskette oder Kassette
Clubhotline SUC : 0711/775033 (Tel/Fax) Deutschland
ASC : 01/2723463 Österreich
Hardwarefragen : 0711/7456857 (Tel/Fax) Deutschland
Homepage : http://www.online.de/home/sintech


## WIE WIRD MAN MITGLIED?

**Die Mitgliedschaft ist grundsätzlich kostenfrei, aber die Hauptleistung der Clubs, die Magazine SUC-SESSION und SCENE+ als Clubheft kosten DM 10,00 pro Ausgabe oder im Abo 6 Ausgaben für 50,00 DM. Einfache Überweisung auf Konto-Nr. 320506900, BLZ 38070724 Bank 24 unter dem Zusatz "SUC" genügt. Bitte auf der Überweisung möglichst volle Adresse angeben.**

## PD-BIBLIOTHEK:

**Der SUC hat zwei PD-Bibliotheken, die gegen eine geringe Gebühr PD-Programme verschicken. Die Gebühr beträgt bei bis zu 20 Programmen 5,00 DM und von 21-50 Programmen 10,00 DM. Jeweils inklusive Versandkosten innerhalb Deutschlands und Datenträger. Wer Programme einsendet, die noch nicht in der Bibliothek vorhanden sind, hat eine Bestellung frei. Demos sind entweder im Format Opus-Disc oder Kassette erhältlich, die anderen Programme auf +D oder Kassette.**

Spiele, Utilities: Peter Rennefeld, Küpper 32,
52525 Heinsberg, Tel.: 02452/939886
DEMOS : Manfred Messerschmidt, Wildtaubenweg 64,
71334 Waiblingen, Tel.: 07151/22387

# INHALTSVERZEICHNIS SCENE+ 35 1999 by LCD

Jede Menge neuer heißer Ware hat uns Leszek auf die Diskette gebracht. Bitte bewertet die Spiele auch für euch, damit wir am Jahresende das beste veröffentlichte Programm prämieren können.

**JAZZY RABBIT (128K)**
Ein Spiel im Interlace Modus, fangen sie so schnell wie möglich alle Eier kurz nach ihrer Produktion. Die benutzbaren

Tasten werden im Intro aufgelistet.

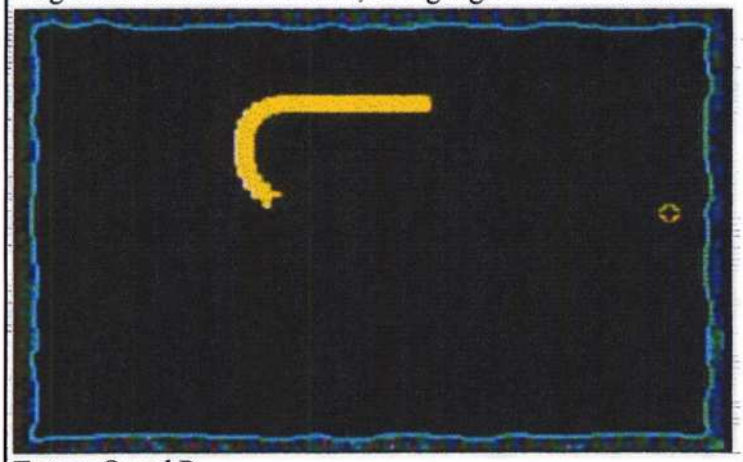
**BABYLON 5 DEMO/SPIEL (128K)**

Spielziel ist unbekannt. Ein auf der Zombi Engine und der TV-Serie basierendes Adventure.

**MORTAL KOMBAT (128K)**

Demo zum Prügelspiel der Extraklasse, Andere Coder als von der Version die früher auf S+ erschienen war, daher leider auch kleinere Sprites. Die benutzbaren Tasten stehen im Intro.

**WORM (48K)**
Fressen sie die Plus- und Minuszeichen um den Wurm zu vergrößern oderzu verkleinern, sehr gut gemachter Klassiker.



Tasten: O und P.

**SOLITAIRE (48K)**

Der Klassiker unter Patiencen, dem Windows Solitaire (Das beste an Windows) nachempfunden, tasten sind frei wählbar.

**PUSSY DEMO (128K)**

Opus und +D Usern ist ein Extraktor beigefügt, der dieses Spiel erst auf Kassette kopiert. Die Erstellung einer Disc-Version war uns leider nicht möglich. MB02 und Kassettenuser können sofort losspielen. Das Spiel besitzt ein tolles TITANIC-Intro und ist hitverdächtig. Tasten: Sinclair Joystick.

**DEMOS**

Als Höhepunkt der speichersparenden Programmierkunst gibt es heute keine 4KB Intros sondern welche, die nur ein halbes Kilobyte lang sind. Dazu noch eine nagelneue Demo aus Großbritannien und...tatatata eine lustige Zeichentrick-ähnliche Animation aus Deutschland (leider nicht ganz neu).

SINTECH

Die Firma SINTECH wurde 1994 gegründet, um den Mitgliedern des Spectrum-User-Clubs zu ermöglichen, Produkte aus England zu günstigen Preisen erhältlich zu machen. In dieser Zeit war der Spectrum in Deutschland kommerziell schon tot und auch in Großbritannien ging es bergab. Als Privatperson wurde man von den Herstellern gar nicht mehr beachtet, als aber auf einmal eine Firma aus Deutschland anfragte, war das Interesse bei den Produzenten wieder da und durch Sammelbestellungen konnten wir recht große Mengen dort anfragen. Dennoch wandten sich immer mehr Hersteller vom Spectrum ab und SINTECH begann, deren Restposten aufzukaufen.

Mittlerweile hat SINTECH ein riesiges Lager an Hard- und Software für den ZX Spectrum und auch für andere 8-Bit Computer wie C-64, Schneider CPC, Atari XL/XE, MSX und auch 16-Bitter wie Amiga und Atari ST. Aber neuen Produkten sind wir nach wie vor aufgeschlossen, sofern sie den Spectrum betreffen. Bei anderen Computern bleibt der Markt entsprechenden Spezialisten vorbehalten, wir sind Spezialisten für den Spectrum und bieten daher das beste Disketten· interface, den kompakten Spectrum, das PC-Tastaturinterface und auch neue Software zum Kauf an.

Unsere Preisliste wird hier abgedruckt. Sie kann leider nie vollständig sein, da wir noch sehr viel Ersatzteile oder Einzelteile haben, die aufzulisten den Rahmen hier sprengen würde. Wer etwas bestimmtes sucht, kann uns einfach kurz anfragen, vielleicht haben wir ja Glück.

Es gibt noch eine Extra-Preisliste für Software. Bei uns sind über 1400 verschiedene Titel erhältlich, den Katalog gibt es auf Anfrage.

## Neu:

| | | | |
|---|---|---|---|
| MB 02+ Diskketteninterface, Standardversion, 2K Eprom, 128k SRAM | | 8BC | 290,00 DM |
| + Extra 128k SRAM 55,00 DM, + Extra 256k SRAM 97,00 DM, + Extra 384k SRAM | | | 135,00 DM |
| Echtzeit-Uhr (RTC-Chip) für MB02 | | | 39,00 DM |
| MB02-Druckerkabel | | | 25,00 DM |
| Didaktik Kompakt 48k Spectrum-komp. Rechner mit eingeb. 3,5" Laufwerk | | KS | 250,00 DM |
| Didaktik Kompakt mit 128k Aufrüstung | | KS | 350,00 DM |
| Proface AT Extern (Tastaturinterface zum Anschluß von PC-Tastaturen) | | KS | 100,00 DM |
| Proface AT intern | | KS | 90,00 DM |
| Melodik AY-Soundbox ohne Gehäuse | | KS | 40,00 DM |
| Melodik mit Gehäuse | | KS | 50,00 DM |
| 128k Aufrüstung (nur für Hardware-Profis) | | KS | 35,00 DM |
| 128k Aufrüstung inkl. Einbau (Platine einschicken) | | KS | 100,00 DM |
| Mice Maus (Maus die einfach am Kempston-Anschluß angeschlossen wird) | | KS | 40,00 DM |
| Spectrum +2A/+2B Platine voll bestückt | | | 65,00 DM |
| +2 Kassettenrekorder | | | 50,00 DM |
| SPECDRUM - Soundinterface mit Drumkit | | | 50,00 DM |
| Floppylaufwerk (1,86 bei MB02, 720k bei Opus, 780k f. +D) gew.Typ ang. | | | 60,00 DM |
| Powerkit (wandelt +3 Netzteil um in Stromvers. f. 2 Floppy´s + MB02) | | | 15,00 DM |
| Netzteil für +2A/B oder +3 | | | 30,00 DM |
| Netzteil für +2 (auch 48k und 128k) | | | 40,00 DM |
| Floppykabel für 2 Laufwerke | | | 7,00 DM |
| Microdrive | | | 25,00 DM |
| Interface I | | | 45,00 DM |
| Multiface 128 (läuft auch am 48k) | | | 50,00 DM |
| Abdeckhaube 48k+/128k | | | 12,50 DM |
| 48k Tastaturfolie | | | 20,00 DM |
| Spectrum +/128k Folie, neue Qualität | | | 40,00 DM |
| Farbband original STAR LC 10 im Doppelpack, 2 Stück | | | 10,00 DM |
| Atari Deluxe Joystick | | | 5,00 DM |
| Microdrive Cartridges | gebraucht: 2,00 DM | | neu: 5,00 DM |
| Leerdisketten | DD 7,50 DM | HD | 7,00 DM |
| +2/+3 Centronics Kabel | | | 30,00 DM |
| Plus 3 Kassettenkabel | | | 12,50 DM |
| Interface 1 Druckerkabel | | | 27,50 DM |
| Joystick-Adapter für +2 und +3 | | | 12,50 DM |
| Busverlängerung (56 Pins) | | | 17,50 DM |

| | |
|---|---|
| Silberpapier für ZX Printer | 12,50 DM |
| Phaser-Pistole mit Software (Tape oder +3) | 37,50 DM |
| Wafadrive Cartridges | 16K=12,50 DM, 32K=14,50 DM, 64K 15,00 DM |

## Gebraucht:

| | |
|---|---|
| Sinclair ZX Spectrum 128k | 180,00 DM |
| Sinclair ZX Spectrum +2 | 160,00 DM |
| Sinclair ZX Spectrum +2A | 130,00 DM |
| Sinclair ZX Spectrum +3, eingeb. 3" Laufwerk | 180,00 DM |
| Sinclair Spectrum 48k komplett (Gummi) | 85,00 DM |
| Sinclair Spectrum 48k + komplett | 100,00 DM |
| Sinclair 48k Spectrum in SAGA-Tastatur | 100,00 DM |
| Opus Discovery Disketteninterface mit 1x 720k Laufwerk | 160,00 DM |
| Joystickinterface 1 - Port 5,00 DM | 2 - Port 20,00 DM |

Dazu noch jede Menge Softwareangebote und Bücher. Fordern Sie unsere Softwareliste an.
Preise zuzüglich Porto. Alle Angebote solange Vorrat reicht. Mitglieder des SUC bekommen 10% Rabatt auf Hardware (ausgenommen Produkte von 8BC und Kompakt Servis).

**SINTECH Gastäckerstr. 23 70794 Filderstadt Tel./Fax: 0711/775033**
**e-mail: sintech@online.de http://www.online.de/home/sintech**

# VORWORT

Hallo Leute,
unaufhaltsam nähert sich das Ende dieses Jahrhunderts, aber so wie es derzeit aussieht, wird es keinen zweiten Urknall geben, sich nicht alles von einem Tag auf den anderen ändern. Das Jahr 2000 wird nichts weiter sein, als das Jahr das eben auf 1999 folgt und dementsprechend wird es auch den Spectrum noch geben und ebenso unseren Club.
Diese Ausgabe erscheint etwas spät, erstens weil Leszek die SCENE erst spät fertig bekommen hat und zweitens, weil die Einsendungen von euch sehr spärlich waren. Dementsprechend haben wir wieder einen hohen Anteil von eigenen Artikeln und die brauchen Zeit. Dennoch hatten wir noch genug in petto und können uns gleich an die Arbeit für die nächste SUC-SESSION machen.
Trotzdem werden wir es wohl nicht bis zum 06. November schaffen um auf der SPECTRAMANIA die nächste Ausgabe zu präsentieren. Ich hoffe trotzdem, das sich möglichst viele Leute einfinden damit wir eine richtige Spectrum-Millenium-Party machen können.
Ich möchte schon jetzt darauf hinweisen, dass wir im nächsten Heft wieder eine Umfrage starten werden. Der Fragebogen wird erheblich kleiner, eine wichtige Frage im Zusammenhang mit der SCENE+ wird aber sein, welches Programm auf der SCENE+ am besten gefallen hat. Dem Gewinner-Programmierteam winkt ein Geldpreis. Damit wollen wir vor allem den Programmierern in ärmeren Ländern einen Anreiz schaffen, weiterhin Software zu produzieren. Schliesslich wird ein Grossteil der russischen Software, die wir vorstellen, in Russland offiziell verkauft und bei uns als PD vertrieben. Mit unserer Aktion schaffen wir einen Ausgleich. Wir werden als Gewinn den Überschuss des Clubs ausschütten, etwa 50-60 DM. Wenn wir den Pot erhöhen sollen, sind wir auf Spenden angewiesen, wer also den Gewinnern noch Beträge spenden will, kann uns Geld zusenden um den Pott zu erhöhen. Ich hoffe die Idee kommt gut bei euch an und es machen mehr Leute mit als Letztesmal.
Nun sind wir aber noch bei der vorletzten Ausgabe dieses Jahr und wir haben euch ein hoffentlich interessantes Magazin zusammengestellt. Spart nicht mit Kommentaren, Gedanken zum Jahreswechsel und evtl. sogar noch Software um ebenfalls am Wettbewerb teilnehmen zu können. Schickt uns alles zu. Bis dann

*Thomas*

# Leserbriefe

**In den Sommermonaten ist der Eingang der Briefe immer rar. Ein paar Zeilen erreichten uns trotzdem.**

**Ferdi Junker war nicht sehr glücklich über ein Opus-Kabel, das ich ihm nach seinen Zeilen im vorletzten Heft schickte:** "...Außerdem hast Du meinen Brief wohl nicht richtig gelesen. Bei dem Druckerkabel sollte es sich um ein Kabel von der Discovery zu einem RS232 Drucker handeln. Das Kabel welches ich bekam, habe ich bereits in doppelter Ausführung und auch in guter Qualität im Gegensatz zu dem Gelieferten. Anbei nochmals mein Brief an Dich, mit Kursivschrifthervorhebung des relevanten Satzes."

**Hallo Ferdi,**
**es kommt leider sehr häufig vor, das die User nur ungenaue Bezeichnungen ihrer Schnittstellen verwenden. Wenn jemand ein Druckerkabel für die Opus sucht, gehe ich davon aus es ist ein Kabel von der Druckerschnittstelle zum Paraellport des Druckers gemeint. Das ist Standard, seit über 10 Jahren sind mir keine Drucker mit anderen Schnittstellen begegnet und davor habe ich mich nicht damit beschäftigt. Da dein Drucker aber scheinbar eine andere Schnittstelle hat, muß ich Dich leider enttäuschen. Ich habe kein anderes Kabel, eine nähere Beschreibung, wie eine RS232 Schnittstelle überhaupt aussieht, würde mich trotzdem interessieren. Ich kenne RS232 – Anschluß mit einer Art Telefonstecker, wie beim Spectrum 128 oder diesen Pseudo-Seriell-Anschluß wie beim Interface 1. Vielleicht kann man ein Kabel basteln? Kann ein anderer Leser weiterhelfen?**
**Noch kurz zur langen Dauer dieser Antwort: Ich versuche Fragen und Briefe grundsätzlich hier im Heft zu beantworten. Durch die 2-monatliche Erscheinungsweise kann es sein, das ziemlich viel Zeit dazwischenliegt. Hätte ich ein Kabel für Dich, Ferdi, gehabt, hätte ich es Dir natürlich schon längst geschickt. Ansonsten könnt ihr mich natürlich auch anrufen.**

**Für die Spectrology und Spectrumania haben wir eine Werbeaussendung verschickt. Als eine Reaktion kam diese e-mail:**
Danke für die Einladung zut Spectrology. Ich bin zwar noch unentschlossen, tendiere aber dazu, daran teilzunehmen. Hast Du 'ne Ahnung, mit welcher Teilnehmerzahl zu rechnen ist?
Prinzipiell würde ich auch Mitglied im SUC werden und die Clubzeitung abonieren. Nur habe ich eigentlich keinenen Platz für die Coverdiskette(n). Kann man die auch als Image (.IMG oder .MGT Format) oder im TZX-Format per Email haben?
Erik Kunze

**Hallo Erik,**
**naja, die Teilnehmerzahl am Treffen hast Du ja selbst gesehen. Riesig war es nicht, aber für ein Spectrum-Treffen lohnt sich jeder Weg. Leider denken nicht alle so.**
**Das Du keinen Platz für die Coverdiskette hast ist sicherlich schade, ich meine so groß sind die Disketten doch nicht, oder. Nunja, wenn es Wunsch vieler Mitglieder ist, die Diskette zukünftig im TAP-Format per Internet zu bekommen, ist das sicherlich möglich. Da aber dann doch Online-Gebühren für immerhin jedesmal knapp 700 kB anfallen, wird sich das ganze im Preis nicht auswirken. Wer trotzdem Interesse hat, sollte uns schreiben, wegen eines einzelnen können wir unser Versandsystem nicht ändern, aber wenn es mehr werden... Das gleiche gilt im übrigen für die User von Beta-Disk. Wenn mehrere User gerne ihre Scene+ im TR-DOS –Format hätten, finden wir auch eine Lösung, bis jetzt hat sich aber noch niemand beklagt. Wer was ändern will, muß sich melden.**

Hi,
ich bin seit kurzem Mitglied in Eurem Spectrum-Club. Ich bin schon seit geraumer Zeit auf der Suche nach einem Packet Radio Programm, welches es früher für den zx-Spectrum 48K gab. Leider blieb meine Suche bisher erfolglos. Vielleicht könnt ihr mir da weiterhelfen. Das Programm heißt: zx25. Wenn ihr mir helfen könnt würde ich mich über eine kleine Rückantwort freuen.
Meine E-Mailadresse ist: crichter@t-online.de
Viele Grüße vom Nordlicht Marco aus Hamburg !!

**Hallo Marco,**
**ich kann Dir leider nicht weiterhelfen, Amateurfunk ist nicht mein Gebiet. Aber ich hatte öfters schon mit Specci-Usern darüber gesprochen und bin mir sicher, das Dir der eine oder andere unserer Leser weiterhelfen kann. Also auf, wer hilft unserem Nordlicht? Hier noch seine Post-Adresse: Marco Ese, Edwin-Scharf-Ring 9, D 22309 Hamburg.**

**Dirk Mayer wird uns untreu:**
Grüß Dich, Thomas,
das mit dem Clubbeitrag, der noch offen ist, ist mir nun doch etwas peinlich, da ich dachte, ich hätte ihn überwiesen. Ich wird´ wohl langsam alt... habe natürlich jetzt die Überweisung in die Wege geleitet! So leid es mir jedoch tut, werde ich meine Mitgliedschaft nicht verlängern, da mein Interesse am Speccy mittlerweile kaum mehr vorhanden ist. Ob bei mir die Nostalgie irgendwann wieder ausbricht, ist natürlich noch nicht abzusehen... Wie so viele "Abtrünnige" heutzutage, steht jetzt auch bei mir ein PC (würg) auf´m Tisch, aber falls es dich beruhigt – ich benutze ihn recht selten, da mich die Kiste nicht sonderlich reizt. Windows tut da sein übriges, denn der PC macht ja unter Windows ohne Zweifel mehr Mist, als ein Speccy im Hochsommer! Hab schon über Linux nachgedacht. Naja, sollte ich mir nochmal ´nen anderen Compi anschaffen, dann hol ich mir was gutes, sprich einen Mac oder so. Internet ist mir in Deutschland immer noch zu teuer, falls sich das mal ändern sollte und ich auch reingehe, wird´ ich Dir selbstverständlich meine e-mail Addy geben.
Also dann, ciao
Dirk Mayer

**Hallo Dirk,**
**Du bist einer der wenigen jüngeren Spectrum-User, also etwa meine Generation. So ist es für mich besonders schade, wenn auch Du (vorerst?) aufhörst, aber angesichts der Situation in Deutschland vielleicht auch verständlich. Ich finde es auch schade, das aus Deutschland nichts kommt und wir die Scene+ eigentlich fast ausschließlich mit Software aus anderen Ländern füllen müssen. Einer wie Du, der sich in der Szene immer wohlgefühlt hat, kommt natürlich nicht damit aus, zumal auch auf den Spectrum-Treffen kaum mal mehr als 20 Leute zusammenkommen. Aber so ist das nunmal und trotz aller Bemühungen konnten wir bislang nichts daran ändern. Vielleicht hättest Du mal mit russischen Usern Kontakt aufgenommen, dann wäre vielleicht das alte Spectrum-Feeling wiedergekommen, oder einige unserer Leser reissen sich endlich mal zusammen und hören auf über Windows zu diskutieren und machen etwas gescheites auf dem Spectrum. Wir werden sehen und wir bleiben dabei, leider ab 2000 dann ohne Dirk.**

**Im Internet fand uns Achim Werner:**
Hallo Thomas (?) !!!
Wird es dieses Jahr noch ein Spectrum Usertreffen geben, oder hab das schon verschlafen ? Was macht denn die Spectrumszene? Laufen noch Aktivitäten ? Ich suche immernoch eine Möglichkeit, Programme gleich nach dem Start des Spectrums automatisch zu starten (wie beim Interface 2 mit Modulen). Wir haben vor langer Zeit mal in dieser Sache miteinander telefoniert.
Danke und Grüsse aus dem Backnanger Raum, Achim Werner

**Hallo Achim, es findet ein Spectrum-Treffen am 06. November in Sindelfingen statt. Die Räumlichkeiten dort sind super. Ich habe an Dich gedacht, doch Deine Adresse hatte ich nicht. Es gibt nämlich einen Eprom-Brenn-Service, der Karten für das Interface 2 anbietet. Du brauchst nur noch ein Interface 2 (kann ich bestimmt besorgen) und diese Karte und alles läuft.**
**Bei Interesse kann ich Dir die Adresse von dem Service in England geben. Wenn Du zum Treffen kommen willst, schicke ich Dir eine Wegbeschreibung. Brauche nur Deine Adresse.**

Hallo Thomas! Hallo Fred!
Das Ausdrucken mit dem MB 02 und Tasword2 hat auch noch zu Hausefunktioniert, beim Aufruf der Hilfsseite ohne Extended Mode ist der Druckertreiber in deren Speicherbereich vorhanden, ist der Treiber frei beweglich?
Nun eine Frage zum MB 02, wie lange hält die Lithiumbatterie CR 2032 und gibt es Probleme, wenn sie leer ist (Verlust des Speicherinhalts 0-16383). Das Spectrumtreffen hier in Wittenberg war, aus meiner Sicht und da es das erste Mal war,

ein voller Erfolg. Ich war so froh, dass überhaupt jemand die Zeit hatte nach Wittenberg zu kommen, dass ich nicht die genaue Zahl der Besucher weiss, aber es waren mehr als zehn am Samstag. Am Sonntag waren leider fast keine Besucher ausser Thomas Eberle und Manfred Döring. Manfred hat mich und meine Geräte wieder nach Hause gebracht, wofür ich ihm sehr danke.
Zufällig war vom Samstag zum Sonntag in der Wittenberger Altstadt Kneipennacht mit Musik aller Richtungen, das haben Thomas mit seiner Freundin, Kai Fischer und ich ausgenutzt. So das war es für heute von Norbert Opitz.

**Hallo Norbert,**
**die Kneipenmusiknacht war wirklich toll, über das Treffen berichte ich an anderer Stelle. Der Druckertreiber zum MB02 sollte eigentlich frei beweglich sein. Du kannst ihn auch an eine andere Speicherstelle laden. Das MB02 ist auch ohne Lithiumbatterie voll funktionsfähig, nur nach dem ausschalten verliert man das System und den Inhalt der RAMBANK. Das System kann man aber neu booten und auf der RAMBANK hat man eigentlich auch nur Backups. Genaue Werte wie lange die Batterie hält, liegen nicht vor, bis jetzt ist aber noch kein MB ausgefallen...und mein MB ist älter als Deins.**

---

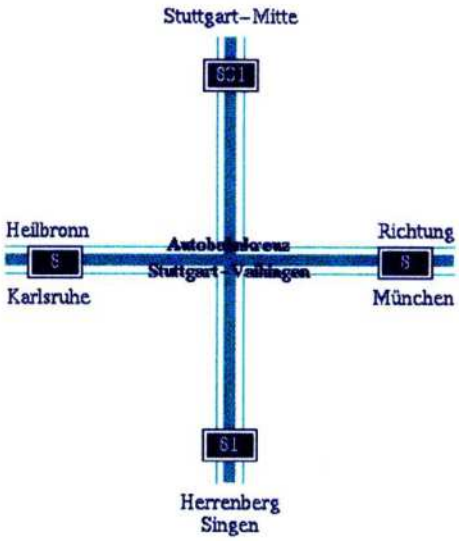
## Noch ist das Spectrumjahr nicht vorbei:

SPECTRUMANIA '99

## Am 06.11.99. Einlaß ab 10.00 Uhr, Open End

Trotz User-Treffen in Mönchengladbach und Wittenberg, die Spectrumania wird auch dieses Jahr stattfinden.
Diesmal werden wir wieder wie 1997 die Räume im Hotel Residence in Sindelfingen bei Stuttgart nutzen können. Wie alle Spectrum-Treffen wird es auch dort ganz zwanglos zugehen. Wettbewerbe sind keine geplant, was aber nicht heißt, das nicht ganz spontan ein Wettstreit in verschiedenen Spielen zustandekommt. So sind schon auf den letzten Treffen die tollsten Fußballturniere entstanden.
Der Termin ist jetzt absolut sicher, die Räume sind gebucht. Wer ein Zimmer in dem Hotel zum Sonderpreis will, kann dies über den SUC buchen. Die Hotline hierfür ist die SUC-Nummer: 0711/775033 oder 0711/7456857.

Hier nun die Wegbeschreigung:
Sindelfingen ist die Daimler-Benz Metropole bei Stuttgart. Ich denke Stuttgart werden die meisten doch noch finden. Von hier aus dann wie folgt:




**Mit dem Auto**
Auf der Autobahn Richtung Stuttgart (A8). Am Autobahnkreuz Stuttgart-Vaihingen wechseln auf die A81 Richtung Sindelfingen/Böblingen. Bei der Ausfahrt Sindelfingen raus und in Sindelfingen immer geradeaus. Man befindet sich auf der Neckarstraße, die nach der Kreuzung Bahnhofstraße in die Hans-Martin-Schleyer-Straße übergeht. Dieser folgen die sechste Straße rechts abbiegen. Auf der Bachstraße nur wenige Meter fahren und dann wiederum rechts in die Calwer Straße. Bereits nach wenigen Metern kommt die Hoteleinfahrt mit Tiefgarage. Das Treffen findet in den Tagungsräumen statt, an der Rezeption wird einem sicherlich Auskunft erteilt.
**Mit öffentlichen Verkehrsmitteln**
Von Stuttgart-Hauptbahnhof mit der S1 bis zur Haltestelle Goldberg-Böblingen. Dann mit den Stadtbussen Line 771, 702 oder 705 jeweils bis Zentraler Omnisbusbahnhof (ZOB). Vom Bahnhof aus gehts´s zu Fuß nach links bis zur Ecke Gartenstraße (erkennbar an Apotheke und Post). Die Gartenstraße geht dann über in die Calwer Straße, in der das Hotel steht.
Die Räume sind im Untergeschoß untergebracht, daher haben wir keinen Handy-Empfang. Ich hoffe jeder findet es trotzdem. Wenn es Probleme gibt, das Hotel hat die Rufnummer: 07031/9330. Wer seinen Spectrum mitbringen will kann dies gerne tun. Die Räumlichkeiten sind wie geschaffen dafür, mehrere Computer-Anlagen aufzubauen. Allerdings können wir nicht für Bildschirme etc. sorgen, also wenn schon, dann alles mitbringen. Wie üblich wird es einen großen Gebrauchtwarenstand geben und SINTECH wird seine Artikel zu Meeting-Preisen abgeben. Dazu erwarten wir wieder User aus dem In- und Ausland und damit jede Menge Smalltalk (nicht nur) um den Speccy.
Wir freuen uns auf euch.
*Thomas + Fred*

# News in Kürze

Vieles ist passiert und wir konnten auf reichhaltige Auswahl an News aus PD-Power, Crashed, Desert Island Disks und dem SPC-Info zugreifen:

Format doch nicht am Ende

Entgegen den Aussagen, das Format wohl aufhören wird, nachdem das normalerweise monatliche Magazin seit Februar nicht mehr erschien, ist jetzt doch eine offizielle Erklärung gegeben worden. Bob Brenchley, der Herausgeber, leidet seit Monaten an einer Krankheit, die es ihm unmöglich macht, sein Magazin zu erstellen. Schade nur, das seine Sekretärin, die ja wohl nicht krank ist, es nicht geschafft hat, die Leser davon zu informieren, aber dies sind ja wohl auch noch einige tausend.

Speccy auf PSX

Die Playstation hat den AY-Soundchip entdeckt. Daher wird gerade eine Musik-CD für die Playstation mit über 3000 Spectrum-Sounds produziert, auf der all die Sounds vergangener Spiele und Demos erneut glänzen.

Neues +D Dos

Das +D Dos hatte einige Fehler, die durch andere Updates ausgeglichen wurden. Diese waren dafür wieder zu manchen Programmen inkompatibel, daher gibt es jetzt ein Angebot, das ROM gegen ein neues auszutauschen, das voll kompatibel sein soll und einige Zusatz-Feature enthält wie Snapshot-Packer, benutzerfreundliche Steuerung via Menus, Slow Motion und einige weitere. Man kann sein altes ROM einsenden, aber es wird empfohlen, doch lieber etwas in ein neues zu investieren und dieses an folgende Adresse zu schicken: Kevin Gurd, 21 Ladycross Road, Southampton, Hants, SO45 3JR, Great Britain. Bitte etwas Geld fürs Rückporto beilegen (5,00 DM Schein oder englische Pfundnoten).

Spectrum-Piraten

Der Spectrum gilt, zusammen mit anderen 8-Bittern als der Erfinder der Raubkopiererei. Damals wurde auch behauptet, der kommerzielle Untergang des Spectrums hänge mit der vielen Kopiererei zusammen. Komisch aber, das sich der Spectrum noch länger hielt, als alle Experten vermuteten. Das Problem für die Softwareindustrie ist aber heute noch genauso akut. Laut einer Studie der BSA und der SILA, Großbritannien, waren 1998 weltweit 231 Millionen von 650 Millionen Installationen Raubkopien. Das entspricht 38%. Spitzenreiter der Statistik ist Vietnam mit 97% Raubkopien, verfolgt von China mit 95% und Indonesien mit 92%. Bisher nicht gerade als Spectrum-Länder bekannt, oder. Vielleicht, wenn die Softwarehäuser ihre Preise reduzieren würden, könnten auch die Bewohner in ärmeren Ländern sich die Originale leisten und müßten nicht notgedrungen auf Kopien zurückgreifen. Dies würde bei Produktionskosten von 50 Pfennig pro CD (nicht mal soviel) auf jeden Fall Arbeitsplätze schaffen und die Software-Piraterie in den Untergang treiben.

Finanz-Software

Die Ankündigung der Umsetzung einer Finanz-Software vom CPC auf Spectrum (im letzten Heft) hat scheinbar positive Resonanz hervorgerufen. Die Arbeiten daran gehen voran und vielleicht werden noch weitere CPC-Titel umgesetzt werden. Wer noch Interesse hat, kann weiterhin schreiben an: UAUG, 13 Rodney Close, Bilton, Rugby, Warwickshire, CV22 7HJ, Great Britain.

WACCI zieht den Stecker, Aus für 8-Bit Show

Am 26. September sollte eine der größten Shows für 8-Bitter starten. Völlig ohne Voranmeldung ist aber einer der beiden Veranstalter ausgestiegen, obwohl bereits 35 Stände für kommerzielle Anbieter reserviert waren und die Resonanz durchaus positiv war. So will der verbliebene Veranstalter die Show alleine organisieren, aber erst im Frühjahr 2000.

Keinen "Hänger"

Hackers Hangout nennt sich das einzige Magazin, das sich nur auf das hacken von Spectrum-Spielen konzentriert. Zu haben ist es für 1 Pfund (vermutlich muß man aber nach Deutschland 2 Pfund bezahlen) von Andy Ryals, 29 Dentdrive, Eastmoor Estate, Wakefield, W.Yorks, WF1 4JG, Great Britain.

Neuer Spectrum-Emulator für PC

Der Emulator namens "Spectre" läuft unter Windows 95 oder 98 und unter DOS. Mehr Information und Download im Internet unter **http://www.ic.chalmers.se/~johan/Spectre.html**

Umwandeln von TAP-Files

Matthew Westcott hat ein neues Programm namens "Plusdisc" für den PC geschrieben., welches den Transfer von PC TAP-Files zurück auf Plus D jetzt erheblich erleichtert. Man kann TAP-Files sammeln und dann als eine Datei mit der Endung .MGT abspeichern. Diese kann mit "Samdisk" nun auf Plus D Format gebracht werden. Eventuell muß nur noch der Ladesyntax angepaßt werden und das war´s. Matthews Adresse steht in unserer Mitgliederliste oder auf seiner im letzten Heft vorgestellten Homepage suchen.

Alchemist wechselt

Alchemist Research hat den Provider gewechselt und die Homepage ist jetzt unter folgender Adresse zu erreichen: **http://website.lineone.net/~alchemistresearch**

Fred am Ende
Nein, nein, es handelt sich hier nicht um den Co-Redakteur der SUC-Session, sondern um das unter SAM-Usern bekannte Software-Haus FRED PUBLISHING. Nachdem es noch mehrmals den Besitzer und Herausgeber des gleichnamigen Diskmagazins gewechselt hatte, ist jetzt endgültig Endstation. Spectrum-User: Na und, SAM-User: Oh weh.

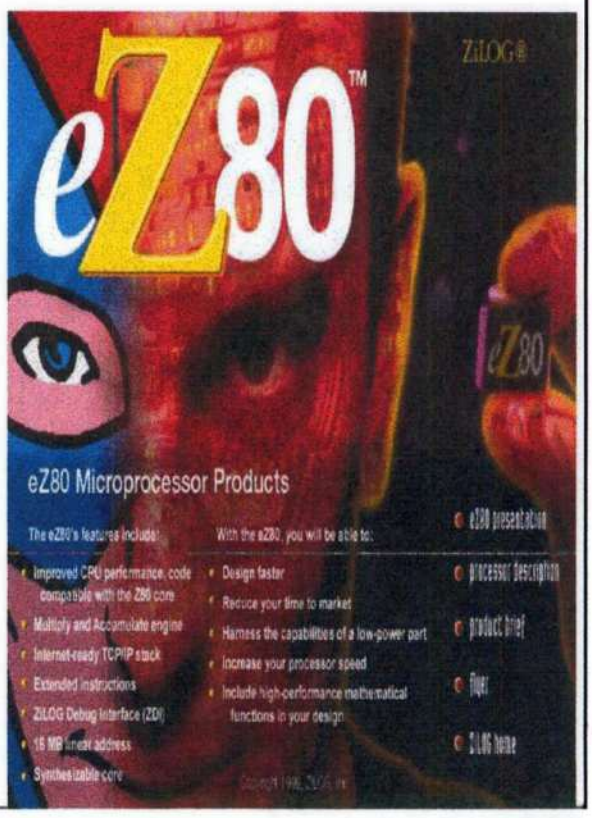
Outlet stoppt
Seit 1987 existiert das Diskmagazin Outlet. Die ganze Geschichte des Mags konnte ich nicht mitbekommen, aber jedenfalls hat es große Zeiten mitgemacht und war für Opus, +D und +3 erhältlich. Heute gibt es nur noch die +D Version und eine +3-Version allerdings auf 3,5" Disketten, als für B-Laufwerk, und selbst diese nicht mehr lange. Zur Jahrtausendwende verschwindet auch dieses Magazin vom Markt, nach eigener Aussage lieber freiwillig, als bis es dann Notwendigkeit wird. Tausende von Programmen wurden auf Outlet veröffentlicht und viele Hardware-Basteleien und Programmiertips weitergegeben. Die letzten Ausgaben sind noch für 2,40 Pfund erhältlich bei: Chezron Software, 605 Loughborough Road, Birstall, Leicester, LE4 4NJ, Großbritannien.

Neue ULA
Von 8BC soll noch dieses Jahr eine neue ULA für den Spectrum vorgestellt werden. Neben dem entfernten Fehler des langsameren unteren Speicherbereichs soll es mit der ULA auch viel mehr Farben geben. Trotzdem ist natürlich weiterhin sämtliche Software kompatibel. Angeblich gibt es bereits Prototypen. Vorgestellt wird das ganze wohl kurz vor Weihnachten auf der ZLINCON.

## Z80: nicht totzukriegen

Tief aus dem Keller hat der Halbleiterhersteller Zilog das zwar angestaubte, aber immer noch beliebte 8-bittige Z80-Prozessordesign geholt, um es mit neuen Fähigkeiten für das Internet fit zu machen. Zilog versorgte den Z80-Kern mit DSP-Fähigkeiten, vergrößerte den Adressraum auf 16 Mbyte und umgab ihn mit allem, was man so an Peripherie benötigt: UARTs, DMA, Serial I/O (HDLC, LAN, wireless), Analog-Modem (v.22, v.32 ... ), Digital-Modem (G.Lite), A/D, D/A, Timer, GP I/O, PWM, Real-Time Clock, I2C,
MMU ...

Die eZ80 genannte Familie verwaltet einen optimierten TCP/IP-Stack, der nur 64 KByte Speicher benötigt. Mit zunächst etwa 80 MIPS kann sich die Familie durchaus sehen lassen, wenn man bedenkt, dass sich die Preise ihrer Mitglieder je nach Peripherie-Ausstattung nur zwischen 3 und 8 Dollar
bewegen.
Mit dem eZ80 macht die Firma Zilog mal wieder auf sich aufmerksam; im Lauf der Jahre war es ziemlich still um das einst so renommierte Prozessorhaus geworden. Seit einiger Zeit gehört es mehrheitlich zur Texas Pacific Group, die kürzlich auch die Halbleitersparte [1] von Motorola akquirierte (und die neben diversen Weinkellereien auch Ducati ihr Eigen nennt).
URL dieses Artikels:
http://www.heise.de/newsticker/data/as-20.09.99-001/
Links in diesem Artikel:
[1] http://www.heise.de/newsticker/data/ciw-12.05.99-001/
[2] mailto:as@ct.heise.de




---

Copyright 1999 by Verlag Heinz Heise

**Diesen Artikel fand Frank Meurer im Internet und sandte ihn uns. Er löste einige Diskussionen aus. Nach neuesten Informationen soll es möglich sein den Chip auch im Spectrum zu verwenden. Dabei gibt es zwei Möglichkeiten, entweder es ändert sich gar nichts außer das man einen teureren Z80 hat, oder aber clevere Bastler finden Wege um die erweiterten Fähigkeiten des Chips auch mit dem Spectrum zu nutzen. Man wird sehen.**

## NeOS

Wolfgang Haller und Frank Meurer haben sich die Mühe gemacht, näheres über ein in Russland entwickeltes neues Spectrum-Betriebssystem in Erfahrung zu bringen. Hier der Stand der Dinge:

NeOS ist ein russisches Projekt und zielt auf ein Betriebssystem, welches die unterschiedlichsten Spectrum- und DOS-Typen unterstützt. Die Gründe für das Projekt sind vielfältig: Die existierenden Betriebssysteme sind limitiert. Es gibt Spectrum Clones mit mehr als 128K RAM, jeder mit eigenem Zugriff auf die höheren Speicher. Kein Standard bei Zusatzgeräten, kein Filesystem. Existierende Betriebssysteme erlauben keinen Zugriff auf Harddisks und CD-ROMs.
Diese Probleme werden durch NeOS umgangen. Zusätzlich gibt es einige neu Features wie z.B. die Unterstützung von bis zu 4MB RAM, die Unterstützung aller Datenspeicher, Filenamen bis 16 Zeichen und ein begrenztes Multitasking.
Um diese Probleme zu lösen, bedient man sich sogenannter "Driver" (Treiber), welche einen Zeiger auf den nächsten Treiber setzen und somit "verkettet" werden. Ständig benutzte Treiber werden per Interrupt aufgerufen, andere durch Programme. Somit kann man sein persönliches Standard-Treiber-Set erstellen. Man kann auf diese Weise den Computertyp ändern (z.B. um mit erweitertem Speicher zu arbeiten), Farben ändern, die Sprache der System- bzw. Fehlermeldungen wählen, ein eigenes Keyboard-Layout usw. Dazu gibt es einen Installer.
Der User kontrolliert es durch einen Kommando-Interpreter. Dieser erlaubt die Ausführung der Basicbefehle sowie einfache Diskbefehle. Es ist möglich, sich eigene "Batch" Dateien zu erstellen, dies sind kleine Textfiles, welche Interpreter-Befehle enthalten.
Man hat sich dafür entschieden, NeOS dort unterzubringen, wo ansonsten das 128K Basic sitzt. Angeblich gibt es dort keine Kompatibilitätprobleme.
Wer mehr wissen will oder Interesse hat:
Roman Petrov, Mari El republic, Yoshkarola City, Festivalnaya Street 77/13, 423019 Russia.
e-mail: magus_bw@mail.ru

**Anmerkung: Zum Teil klingt das ganze fast so wie das MB02-Betriebssystem. Wahrscheinlich ist das ganze aber doch beschränkt, nämlich auf die in Deutschland doch weniger verbreitete Beta-Disk als Disksystem. Das mit NeOS verschiedene Disksysteme angesprochen werden können, halte ich für unmöglich. In Russland geht man eben davon aus, das es nur Beta als Diskettensystem gibt.**

---

## Doxycon '99

Tag 1:
Ca. 30 Personen anwesend. Großen Zulauf bekam das HD Interface von PVL, welches intern eingebaut wird, Er hat seinen Speccy +2 so umgebaut daß statt des Kassettenlaufwerkes ein CD Rom aus einem Notebook eingebaut wurde. Sehr professionele Arbeit, denn, hätte ich es nicht besser gewußt, würde ich glauben daß der Speccy +2 mit einem solchen Laufwerk ausgeliefert wurde. Das war aber noch nicht das beste, denn am Abend wurde eine digitalisierte Simpsons Folge voll abgespielt. mit 25 FPS, Floyd-Steinberg schattiert und mit Digisound, welches allerdings am Ende ca. eine Sekunde verspätung gegenüber dem Film hatte. Kein Wunder denn Der Film und der Digisound (4 Bit) waren in zwei verschiedenen Files auf der Festplatte, und das alles am Spectrum! Mit einer günstigen Schaltung ohne DMA oder MB02 unterstützung (ca. 150 Kc). Das Dos basiert auf MS-DOS und ist im Moment noch nicht fertig, aber erstaunlich weit fortgeschritten.
Die Demos die gezeigt wurden lassen aber vermuten daß das ganze bald fertig sein wird, und wer weiß, könnte ja sein daß demnächst Spiele auf CD-Rom erscheinen. Auch das Interesse an meinem Delta Compressor regte sich nach der Vorführung.
Von Matsoft bekam ich dann noch einige russische Spiele und seine eigenen Demos im TAP format. Dann fiel mir noch eine Schaltzeichnung von Data Gear in die Hände (2 Chips, 2 Resistoren, 1 Transistor, 1 Kondensator ist alles um einen Speccy 128 oder 48 aufzurüsten, ab +2A sind 3 Chips notwendig), die ich für mich am Laptop nachzeichnete (Shit, hätte ich bloß nur einen portablen Scanner mit!). Verbilligt war die Zeitschrift ZX Magazin zu bekommen 50 Kc für 2 Ausgaben! Das nutzten natürlich alle die noch kein Abo haben, denn Matsoft hat die allerbesten Kontakte nach Rußland und testet in seiner Zeitschrift immer die neueste Software von dort. Mit Matsoft habe ich mich dann noch unterhalten und zugesehen wie er russische Spiele crackt (Mann, was der für Wörter kennt!, dafür ist er aber gut in Russisch.).

Tag 2
Schaltzeichnung fertig! Dafür tauchten die ersten Fremdgeräte auf (Amiga 1200, PC außer meinem Laptop den ich dort

für Emulation benutzt habe, und Playstation). Irgendwoher tauchte ein Tap File von UFO II auf welches ich sofort kopierte, für eine spätere Übersetzung. Und da sieht man mal, meine Übersetzung von Scorpions war bereits allen bekannt so daß man mir praktisch Software zum Übersetzen nachgeschmießen hat. Auch begann man sich für meine Emulatorensammlung zu interessieren und ich mußte einige Kopien von X128 und R80 machen.
Es sind jetzt ca. 40 Personen da, letztes mal waren es knapp 50! Aber die die nicht gekommen sind, haben sich schon einige Tage oder Wochen vorher angekündigt daß sie nicht kommen können.
Endlich kamen dann auch die Compos dran, zuerst das 4K Compo mit nur drei Intros (eines wurde beim ersten mal glatt vergessen!), dann das Musikcompo mit sage und schreibe 16 Beiträgen (von solchen Zahlen träumt man in Deutschland). Das GFX Compo mit 13 Beiträgen, inklusive meines eigenen Bildes. und schlußendlich das was Jeder wohl erwartet: Demowettbewerb, mit leider nur 3 Beiträgen. Eine Überraschung war die zweitplazierung von Mr Bob und Hannah, die sich für den Anlaß wirklich Mühe gegeben haben und ein Ideenreiches gutes Demo herausbrachten, aber der Hammerschlag schlechthin war das neueste Previewdemo von Omega welches zweifelsohne den ersten Platz belegte. Schade nur daß er es keinem geben wollte, denn auf Genetic Error eines anderen Authors von Vorjahr, warten wir immer noch! Auf dieses Demo würden jedenfalls sogar die Russen neidisch werden. Da ich Omega´s Telefonnummern habe, werde ich ihn wohl jeden Monat erinnern daß er es fertigstellen und mir schicken sollte, aber da er mich in dem Demo gegrüßt hat, nehme ich an daß er es sowieso mir zuschicken wollte.
Während des Musikcompos schliefen schon einige ein, die am Vortag noch bis vier Uhr Lärm gemacht haben. Die Fotos dieser „Leichen" werden wahrscheinlich dann im Internet zur Abschreckung veröffentlicht.
Jetzt werden auch noch PC-Demos gezeigt, darunter einige im Textmodus! Sehr interessant daß nicht nur Spectrum Attribute beherrscht. Am Rande noch eine kleine Bemerkung: Mr Bob und Hannah haben eigentlich schon recht früh ein Demo für Doxycon 99 geschrieben, aber dann nicht für gut befunden, also schrieben sie ein zweites Demo das dann teilnahm und den zweiten Platz belegte, also eine gute Entscheidung!

Tag 3.
Es wurden die neuesten Demos kopiert (Yeah!) und die Ergebnise der Wettbewerbe sind bekannt geworden, Mist, ich habe den zehnten Platz belegt! Wahrscheinlich hätte ich auf mich selbst stimmen sollen, aber einige der anderen Bilder waren um Welten besser!
Langsam begannen wir die Rückreise zu planen (Sorry to Jaxon Hollis), und Matsoft programmierte da noch ein 4K Intro, worauf ich spaßeshalber schnell ein 128 Byte Intro gecodet habe. Gegen 13 Uhr kamen dann schon die letzten Gäste an, während die meisten schon abgereist sind. Um 14 Uhr war dann endgültig schluß.

LCD

# Raffaelle Cecco Interview

Raffaelle Cecco wurde Mitte der 80er Jahre als der Programmierer der Spieleszene schlechthin gefeiert. Vor allem seine Hits Exolon und Cybernoid machten ihn auf dem Spectrum zum Star. Dieses Interview wurde im Internet veröffentlicht und von Thomas Eberle übersetzt:

**Wie bist Du zur Computerei gekommen?**
Ich sah eine Anzeige für einen Sinclair ZX81 und ich dachte das sieht interessant aus und ist verhältnismäßig günstig für 70 Pfund (damals etwa 210,00 DM). Meine Eltern waren so nett und kauften mir einen und das habe ich nie bereut.
**Wann hast Du zum ersten Mal den Spectrum gesehen und was waren Deine ersten Eindrücke?**
Ich sah den Spectrum erstmals vor etwa 15 Jahren. Nachdem ich ja bereits einen ZX81 mit 1K Ram, schwarz-weiß Anzeige und umständlichem Cassettenladen besass, war der farbige Spectrum wie ein Geschenk des Himmels für mich.
**Welches war Dein erstes Spiel?**
Mein erster Veröffentlichter Titel hiess "Equinox" für den Spectrum und Amstrad CPC464. Es wurde von einer Firma namens Mikro Gen vertrieben.
**Was hast Du noch auf dem Spectrum geschrieben?**
Hier sind sie: EQUINOX, EXOLON, COP-OUT, SOLOMON'S KEY,CYBERNOID I & II, LICENCE TO KILL, STORMLORD, DELIVERANCE(Stormlord II), TIME MACHINE. Nicht unbedingt in dieser Reihenfolge.
**Was dachtest Du selbst über Deine Spiele? Welches war Dein Lieblingsspiel und warum?**
Ich war auf die meisten stolz, obwohl mich die Kritiken, die manche erreichten, verblüfften. Mein Lieblingsspiel ist wahrscheinlich Exolon, weil es das erste Spiel war, das ich als selbstständiger freier Mitarbeiter daheim entwickelt habe,

was den Erfolg des Spiels für mich noch befriedigender macht.

**Wie bist Du auf die Ideen zu Deinen Spielen gekommen und wie kommt es das sie alle so farbig sind?**
Ideen auszudenken war in in diesen Tagen einfach, weil fast alles orginel war und noch nicht diese Klischees existierten. Im Grunde habe ich nur darüber nachgedacht, welche Art von Spielen ich gerne spielen würde und dann habe ich es programmiert. Die Grafiken sind so farbenfroh, weil ich es einfach mochte, die gesamte Farbpalette des Spectrums zu verwenden wenn ich zeichnete. Ich kann mich erinnern, das meine Lieblingsfarben "CYAN" und "MAGENTA" waren (inklusive der helleren Abstufung durch "BRIGHT").

**Hattest Du Probleme mit Deinen Spielen, z.B. mit schweren Fehlern oder das Du alles überarbeiten musstest?**
Ich kann mich an nichts ungewöhnliches erinnern, obwohl, es gab mal einen Fehler nach dem ich eine lange Nacht gesucht hatte nur um rauszufinden, das das Netzteil kaputt ist.

**Wann hast Du die Spectrum-Szene verlassen und hat es Dir leid getan?**
Ich habe die Spectrum-Szene verlassen, nachdem ich TIME MACHINE für Vivid Image geschrieben hatte und stieg auf den nächsten großen Computer um, den AMIGA. Für den programmierte ich ein Spiel namens THE FIRST SAMURAI. Es ist immer traurig, wenn eine Konsole oder ein Computer an das Ende seines daseins gerät, aber man muss mit der Zeit gehen.

**Was tust Du heute? Hast Du immer noch den selben Spaß wie früher?**
Ich betreibe nun mein eigenes Software-Entwicklungs-Haus namens "King of the Jungle Ltd." in West London. Unser neuestes Spiel ist für die PlayStation und heißt "B-MOVIE" in Europa und "INVASION FROM BEYOND" in den USA, vertrieben von GT Interactive.

**Was waren die Besten und was die Schlechtesten Dinge am Spectrum?**
Das Beste für mich und viele andere in der modernen Spieleindustrie war, dass ich dadurch das Programmieren und Spiele entwickeln erlernt habe bis an die Grenzen dieser Hardware und noch weiter. Das Schlechteste war der nutzlose eingebaute Lautsprecher.

**Was sind Deiner Meinung nach die Besten Spectrum-Spiele aller Zeiten?**
Ich war am meisten von der Technik bei KNIGHT LORE beeindruckt und kann mich erinnern immer wieder gedacht zu haben: "Wie zum Teufel haben die das gemacht?".

**Gab es irgendwelche Spiele von denen Du dachtest, sie wären zu gut bewertet worden? Wenn ja, welche?**
Nicht das ich mich erinnern könnte..

**Was war Dein letztes Spectrum-Spiel? Gab es unvollendete Titel?**
Mein letztes Spiel war TIME MACHINE. Es gab keine unvollendeten Titel.

**Wenn Du wollen würdest, denkst Du, Du könntest immer noch ein Spiel für den Spectrum schreiben?**
Das ist eine interessante Frage. Ich müßte mich wohl noch einmal durch meine alten Z80 Maschinencode-Bücher durcharbeiten aber ja, ich denke ich könnte es noch.

**Benutzt Du einen Emulator um Deine alten Spiele zu spielen?**
Ja, ich habe alle meine alten Spiele außer SOLOMON´S KEY auf dem Emulator.

**Was denkst Du über moderne Spiele. Können die vom Spielinhalt her mit den alten 8-Bit Spielen mithalten?**
Ich denke es macht keinen Sinn, altes mit neuem zu vergleichen. Man muß sich nur Zelda auf dem N64 ansehen um zu begreifen, was mit modernen Konsolen heute möglich ist.

**Ist es einfacher ein Spiel auf dem PC zu schreiben als auf dem Spectrum?**
Nein! Moderne Maschinen sind viel schwieriger zu beherrschen. Die Technische Dokumentation für die Playstation zum Beispiel ist über 3000 Seiten lang. Ein PC mit DirectDraw, 3d, Win98 etc. braucht noch viel mehr Wissen. Alles was ich beim Spectrum wissen musste, umfasste vielleicht 300 Seiten.

**Was vermisst Du von den alten Tagen?**
Die Tatsache dass ich in 6 Monaten ein Spiel programmieren und die Grafiken zeichnen konnte. Heutzutage braucht man dazu ein Jahr, 2000 Quadratmeter Bürofläche und mind. 10 Mann Personal.

**Welche amüsante Anekdote aus den alten Zeiten willst Du mit uns teilen?**
Ja, meine erste Gage in dieser Industrie betrug satte 4.250 Pfund im Jahr! (etwa 12.750 DM = knapp über 1000 DM im Monat).

**Hast Du den Leuten, die heute noch den Spectrum benutzen, etwas zu sagen?**
Danke, dass ihr diese exellente kleine Maschine am Leben erhaltet.

**Weißt Du, wer die Rechte an Deinen Spielen hat?**
Die meisten Publizisten von Spectrum-Spielen sind verschwunden. Ich weiß es wirklich nicht.

**Hast Du noch Kontakt mit Leuten mit denen Du mal gearbeitet hast?**
Ja, ich spreche gelegentlich mit Leuten die immer noch in der Spiele-Industrie tätig sind.

**Was würdest Du sagen, wenn jemand eines Deiner alten Spiele neu als PC Version auflegt?**
Macht das. Ich wäre sehr interessiert an EXOLON in 3D.

**Was denkst Du über die Emulationen generell. Ist es gesund für die Spiele-Industrie als ganzes oder sollte das aufhören?**
Ich denke die Emulatoren sind unglaublich. Ich habe einen PC Playstation Emulator gesehen, der bis auf den kleinsten Punkt perfekt ist. Während das vielleicht die Hardware-Verkäufe negativ beeinträchtigt, könnte die Nachfrage nach Software steigen. Ich könnte mir PC User vorstellen, die Playstation Spiele wie Gran Turismo oder so kaufen. Jedenfalls habe ich keinen funktionierenden Spectrum mehr und die Emulatoren erlauben mir, das ich meine alten Spiele immer wieder ansehen kann und dafür bin ich dankbar.

Wer Kontakt aufnehmen will mit Raffaello, kann im Internet schreiben an: raff@kotj.demon.co.uk

Interview wurde geführt von Alistair Nelson.

---

## Spectrology So war das Treffen in Wittenberg

Eigentlich hatte ich doch einige Erwartungen an das Treffen in Wittenberg, war es doch das erste Treffen im Osten der Republik. Diese Erwartung hatten auch einige andere User, die sich auf den weiten Weg machten, z.B. Ronald Raaijen aus Holland, Wolfgang Haller aus Köln oder Manfred Döring aus Stuttgart. Insgesamt waren so etwa 12 User über den ersten Tag verteilt da, was mich von der Zahl her doch verwunderte. Von den vielen Berliner Usern die ich kenne und die wir auch im Club haben, hat es nur 1 in das weniger als 100 km entfernte Wittenberg geschafft, überhaupt aus dem Osten unseres Landes kamen nur 4 Besucher, davon waren 2 die Veranstalter. Niemand aus Chemnitz, Leipzig oder Dresden, alles Städte die nicht sehr weit entfernt waren.
Naja, trotzdem hat das Treffen Spaß gemacht. Ronald zeigte wieder seine atemberaubende Sammlung an Spectrum-Files auf dem PC und Norbert seine Programme auf dem MB02. Es gab auch einiges an Hardware zu kaufen uns SINTECH stellte seine Software aus. Dirk Berghöfer zeigte einen 128k Nachbau, der aus der Ex-DDR stammt und den er erst kürzlich erworben hat. Die Platine war sehr interessant. Herr Dr. Schäfer gab sich als sehr guter Mitorganisator und kümmerte sich um uns wie um seine eigenen Gäste. Wir wurden von Mitarbeitern des Wittenberger Kulturbundes sehr günstig mit Essen und Trinken versorgt und man kann fast sagen, die Wünsche wurden uns von den Augen abgelesen.
Der Erfahrungsaustausch stand natürlich an erster Stelle und da ging es um Hardware wie auch um Software. Den Höhepunkt erreichte die Diskussion beim betrachten einiger Anti-Windows-Demos auf dem Spectrum, die Bill Gates geradezu verteufelten. Die Spectrum-User, wie auch Kurzbesucher, die aufgrund der umfangreichen Werbung reinschauten, hatten ein gemeinsames Feindbild.
Überhaupt wurde in Sachen Werbung diesmal viel gemacht. Selber haben wir knapp 200 Adressen mit Werbematerial versorgt und in den Clubheften des SUC und SPC wurde darüber geschrieben. Außerdem hatte Herr Dr. Schäfer noch einen Artikel in der nächsten größeren Zeitung veröffentlichen lassen. Den Artikel drucken wir anbei ab. Herrn Dr. Schäfer nochmals vielen Dank für sein Arrangement.
Von Samstag auf Sonntag fand Nachts die Wittenberger Kneipenmusiknacht statt, bei der in jeder Kneipe eine Band unterschiedlicher Richtung auftrat. Zu viert genossen wir noch die günstigen Preise (im Vergleich zu Stuttgart zumindest) und die Klänge der Bands bis tief in die Nacht.
Sehr viel ruhiger ging es am Sonntag los. An Spectrum-Usern waren wir nur noch zu dritt und auch wesentlich weniger Kurzbesucher waren zugegen. Dennoch nutzten wir die Zeit um über Hardware zu sprechen und Herr Dr. Schäfer gab uns Einblick in die Spectrum-Welt zu DDR-Zeiten.
Obwohl vielleicht nicht so viel los war, tat es mir trotzdem leid, den weiten Rückweg antreten zu müssen. Gerne hätte ich mich auch mit den wenigen Leuten die zugegen waren, weiter unterhalten. Aber irgendwann endet so ein Treffen nunmal und ich wollte auch nicht zu spät nach Hause kommen.
Norbert als Veranstalter war zumindest zufrieden und wenn ich ihn richtig verstanden habe, war es nicht das letzte Treffen. Es sind User wie Norbert, die jede weite Reise einfach wert sind. Darum bin ich das nächste Mal bestimmt auch wieder dabei.
Ich hatte übrigens auch meine Freundin und deren Mutter dabei. Die beiden vertrieben sich die Zeit indem sie die Stadt erkundeten, was kulturell wirklich einiges hermacht. Es lohnt sich also, für das nächste Jahr diesen Ausflug einzuplanen.
Te

## Nachtrag zum Treffen in Gladbach

In seinem Magazin hatte sich Wolfgang Haller beklagt, das er laut meinem Artikel gar nicht in Gladbach gewesen wäre. Nun wollten wir nicht bewußt den Leiter des SPC ausklammern, nur fanden wir seine kaputte SAM-Festplatte nicht bemerkenswert...nur ein Scherz, die Platte lief ja später wieder und zum Beweis, wer alles da war, hier ein Gruppenbild. Da einige User polizeilich (vor allem in Österreich) gesuchten Personen sehr ähnlich sehen, verzichten wir auf eine namentliche Nennung aller Personen.

## ZM-Polyhedron

Hallo. Ich bin großer Fan des Spectrums. In Russland ist der Spectrum ein sehr populärer Computer und da Entwicklungen hier nicht soviel kosten, gibt es viele neue Dinge für diesen Computer. Ich will euch hier über einen neuen Computer berichten, den ZX-Polyhedron. Dies ist eine neue Generation günstiger Spectrum-kompatibler Computer. Hauptaugenmerk dabei ist die Transformierung alter schwarz-weiß Spiele in Farbspiele in einem besonderen Modus des Polyhedron. Aber dies ist nur eine Möglichkeit von vielen neuen.
Der ZX-Polyhedron ist (100%) kompatibel zum Spectrum. Das Gerät bietet folgende Modis zum arbeiten an:

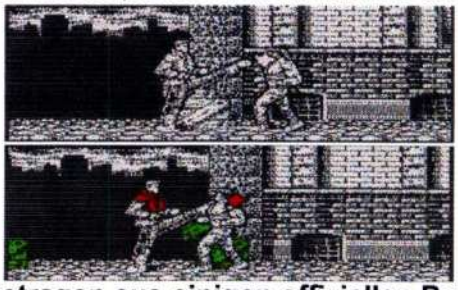
ZX-Spectrum 48
ZX-Spectrum 128
ZS-Scorpion 256
ZM-Polyhedron

Es gibt eine Schnittstelle für IBM-kompatible Tastaturen oder Standard-Spectrum-Tastaturen. Bildinformation wird für TV und SVGA-Monitore übertragen. Der Computer hat 256kB RAM, die CPU ist mit 7 MHZ getaktet

(Z80). Ehemals schwarz-weiße Spiele können ohne Probleme auf den Farbmodus übertragen werden. Es gibt auch die Möglichkeit, eines Betriebssystems mit Multitasking. Auch die Installation von Modem und Netzwerkkarte wurde ins Auge gefasst, ist aber nicht Standard sondern kann nur als Spezial-Kundenwunsch ausgeführt werden. Die Grundversion soll etwa 45,00 US Dollar kosten.

Wir werden uns auch um eine EU-gerechte CE-Zertifizierung bemühen. Bis heute haben wir aber allein in Russland etwa 500 Vorbestellungen.

Wer mehr wissen möchte oder schon eine Vorbestellung abgeben möchte, kann mich im Internet erreichen (in Englisch):



Igor A. Maznitsa
Chief of Raydac Research Group
ICQ# 24826876
E-Mail : raydac@raydac.spb.ru

**Anmerkung der Redaktion: Dieser Artikel wurde zusammengetragen aus einigen offiziellen Publikationen sowie den Dingen, die unsere Recherchen ergeben haben. Eine Garantie, ob das Gerät existiert und möglich ist, haben wir nicht. Fotos eines Prototyps konnten uns nicht besorgt werden. Lassen wir uns also überraschen.**
**Te**

---

# Tips + Tricks

## Lösungen aus ASM

Hallo Spectrumfreunde!!

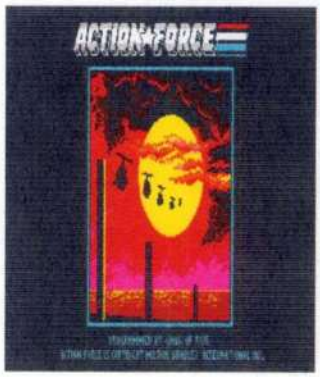
Wer so wie wir des öfteren mal ein Spielprogramm in den Spectrum lädt, stand vielleicht auch schon einmal, eventuell sogar öfter vor der Frage, wo bekomme ich Informationen zu meinem momentanen Spiel her. Der eine oder andere User mag sich etwa daran erinnern, in diesem oder jenem Zusammenhang mal etwas gelesen zu haben, aber man weiss eben nicht mehr wo. Nun, auch uns geht es manchmal so und dann fehlt einem oft der Aufschwung sich durch die vorliegenden Zeitschriften oder sonstigen Unterlagen zu wühlen. Etwas Ordnung wäre nicht schlecht. Für manchen mag sich dieses Problem eigentlich gar nicht stellen, aber erfahrungsgemäss gibt es immer ein paar User, die das selbe Problem plagt. Da es in der heutigen Zeit ausser in unseren Clubzeitungen nicht mehr viel gibt, wo man etwas über Spectrumprogramme nachlesen kann (das Angebot im Internet mag hier vielleicht etwas Abhilfe schaffen - aber nicht jeder hat Zugang zu diesem Medium), sind wir auf die alten Zeitschriften und Sonderhefte, die es in früheren Tagen noch vermehrt gab, mehr und mehr angewiesen. In der Frühzeit der „ASM - Aktueller Softwaremarkt" gab es noch ein recht reichhaltiges Angebot an Spieletips auch für uns Specci-User und in den ersten fünf Sonderheften dieser Zeitschrift war der Anteil an Spectrumprogrammtips noch relativ hoch, so dass ein Kauf mitunter ratsam erschien. Auch wir hatten einmal kurzfristig Zugang zu diesen Medien und haben uns mal eine kleine Übersicht erstellt, was man wo findet. Schon des öfteren hat sie uns gute Dienste geleistet und der eine oder andere User hat dann sicherlich noch die gesuchte Ausgabe der entsprechenden Zeitschrift irgendwo herumliegen, so dass ein Informationsaustausch auch noch nach relativ langer Zeit möglich ist. Vielleicht hat sich ja auch der eine oder andere bisher nur nicht aufraffen können und seine Materialien etwas zu ordnen. Wir haben jetzt für alle, die Zugang zu der Zeitschrift ASM und deren ersten fünf Sonderheften haben die nachfolgende Liste mit Fundstellen aller Art zusammengestellt. Bleibt uns nur noch zu sagen, dass wir natürlich keine Gewähr für die Vollständigkeit ebenso wie für die inhaltliche Richtigkeit der an den Fundstellen abgedruckten Texte übernehmen können. Ansonsten wünschen wir allen Suchenden viel Spass mit der nachfolgenden Auflistung.

PROGRAMMTIPS/-TRICKS/-POKES UND PLÄNE AUS ASM SECRET SERVICE

ABKÜRZUNGSVERZEICHNIS:

T = TIP/TRICK P = POKE L = LADEROUTINE M = PLAN
C = CHEAT W = CODEWÖRTER

| PROGRAMMTITEL: | HINT: | AUSGABE: | SEITE: |
|---|---|---|---|
| ACADEMY | P | 10/1987 | 110 |
| ACTION FORCE | P | 3/1988 | 98 |
| ACTION REFLEX | L | 6+7/1987 | 69 |
| AGENT ORANGE | L | 10/1987 | 110 |
| AGENT X | P | 3/1988 | 98 |
| AGENT X | P | 5/1988 | 101 |
| ALIEN 8 | M | 5/1987 | 70 |
| ANTIRIAD | M | 3/1987 | 88/89 |
| ANTIRIAD | P | 3/1987 | 88 |
| ANTIRIAD | L | 4/1987 | 74 |
| ARKANOID | P | 10/1987 | 110 |
| ARMY MOVES | T/C | 5/1988 | 101 |
| ARMY MOVES | P | 5/1988 | 101 |
| ASTERIX & THE MAGIC CAULDRON | T | 1/1988 | 103 |
| ATHENA | T | 8+9/1988 | 99 |
| AUF WIEDERSEHEN MONTY | T/M | 10/1987 | 108 |
| AUF WIEDERSEHEN MONTY | P | 3/1988 | 98 |
| AVENGER | T/M | 6+7/1987 | 66/67 |
| BALLBREAKER | L | 3/1988 | 98 |
| BALL CRAZY | P | 12/1987 | 98 |
| BALL CRAZY | P | 3/1988 | 98 |
| BATTY | P | 3/1988 | 98 |
| BIONIC COMMANDO | P | 5/1989 | 94 |
| BISMARCK | T | 6+7/1988 | 99 |
| BOBBY BEARING | T | 1/1987 | 80 |
| BOMB JACK II | T | 6+7 1987 | 65 |
| BUBBLE BOBBLE | T | 1/1988 | 95 |
| BUBBLE BOBBLE | T | 6+7/1988 | 102 |
| BUTCH HARD GUY | L | 10/1987 | 110 |
| CAULDRON 2 | P | 2/1987 | 83 |
| CAULDRON 2 | P | 3/1987 | 87 |
| CHRONOS | P | 3/1988 | 98 |
| CRYSTAL CASTLES | T | 8+9/1987 | 79 |
| COBRA | P | 3/1988 | 98 |
| COMBAT SCHOOL | P | 12/1988 | 103 |
| CONQUESTADOR | P | 3/1988 | 98 |
| CURSE OF SHERWOOD | P | 3/1988 | 98 |
| CYBERNOID II | C | 2/1989 | 100 |
| CYBERUN | L | 4/1987 | 74 |
| DAN DARE | P | 2/1987 | 83 |
| DAN DARE II | P | 5/1989 | 99 |
| DEFLEKTOR | P | 5/1989 | 99 |
| DOWN TO EARTH | T | 1/1988 | 103 |
| DOWN TO EARTH | T/C | 5/1988 | 101 |
| DRAGONSLAIR | L | 4/1987 | 74 |
| DRUID II | L | 6+7/1988 | 100 |
| ENDURO RACER | T/C | 5/1988 | 101 |



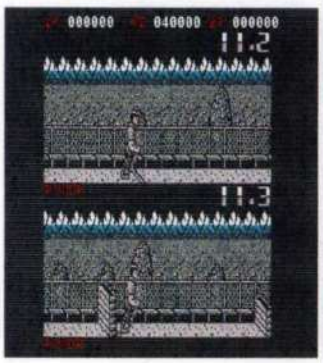
| | | | |
|---|---|---|---|
| ENIGMA FORCE | T/M | 5/1987 | 66 |
| EXOLON | P | 3/1988 | 98 |
| FEUD | M | 6+7/1987 | 68 |
| FEUD | L | 10/1987 | 110 |
| FEUD | P | 3/1988 | 98 |
| FIRELORD | T | 2/1987 | 81 |
| FIRELORD | T/M | 4/1987 | 70 |
| FIRELORD | P | 4/1987 | 74 |
| FRANKIE GOES TO HOLLYWOOD | M | 3/1987 | 90 |
| FREDDY HARDEST | P | 6+7/1988 | 100 |
| FREDDY HARDEST II | P | 6+7/1988 | 100 |
| FROST BYTE | P | 12/1987 | 98 |
| FUTURE KNIGHT | P | 3/1987 | 87 |
| FUTURE KNIGHT | T/C | 5/1988 | 101 |
| GAME OVER | W | 1/1988 | 99 |
| GAME OVER | P | 3/1988 | 98 |
| GAME OVER | T/C | 5/1988 | 101 |
| GAME OVER II | P | 3/1988 | 98 |
| GARFIELD | T | 11/1988 | 99 |
| GERRY THE GERM | T | 3/1988 | 103 |
| GHOST 'N' GOBLINS | L | 6+7/1987 | 69 |
| GHOST HUNTERS | P | 6+7/1988 | 100 |
| GREAT GURIANOS | T/C | 1/1988 | 99 |
| GREAT GURIANOS | P | 5/1989 | 99 |
| GREEN BERET | P | 4/1987 | 74 |
| GREMLINS | M | 8+9/1987 | 78 |
| GREMLINS | T | 10/1987 | 108 |
| GREYFELL | P | 12/1987 | 98 |
| GUNFRIGHT | L | 6+7/1987 | 69 |
| GUNRUNNER | P | 5/1988 | 101 |
| HACKER II | T/M | 1/1987 | 82 |
| HEAD OVER HEALS | P | 5/1988 | 101 |
| HEAD OVER HEALS | T | 8+9/1988 | 97 |
| HEARTLAND | P | 2/1987 | 83 |
| HEAVY ON THE MAGIK | T | 1/1987 | 81 |
| HELICHOPPER | T/W | 12/1987 | 98 |
| HYDROFOOL | P | 5/1988 | 101 |
| I, BALL II | P | 5/1989 | 99 |
| ICE TEMPLE | P | 12/1987 | 98 |
| I.C.U.P.S. | P | 3/1987 | 87 |
| IMPOSSABALL | P | 4/1987 | 74 |
| INDIANA JONES | P | 3/1988 | 98 |
| JACK THE NIPPER | T | 11/1987 | 96 |
| JACK THE NIPPER II | L | 3/1988 | 98 |
| JACK THE NIPPER II | P | 10/1988 | 98 |
| JACK THE NIPPER II | C | 11/1988 | 93 |
| JACK THE NIPPER II | M | 12/1988 | 104 |
| JAIL BREAK | P | 10/1987 | 110 |
| JOE BLADE | P | 6+7/1988 | 100 |
| JOUST | P | 2/1987 | 83 |
| JUDGE DREDD | P | 10/1987 | 110 |
| JUDGE DREDD | P | 12/1987 | 98 |
| KARNOV | P | 5/1989 | 99 |
| KINETIK | P | 12/1987 | 98 |
| KIREL | P | 2/1987 | 83 |
| KNUCKLEBUSTERS | L | 10/1987 | 110 |

| | | | |
|---|---|---|---|
| KRACKOUT | P | 5/1988 | 101 |
| KUNG FU MASTER | T | 3/1987 | 88 |
| LIVING DAYLIGHTS | P | 3/1988 | 98 |
| LORDS OF MIDNIGHT | T | 3/1987 | 89 |
| MAG MAX | P | 12/1987 | 98 |
| MASK II | P | 5/1989 | 99 |
| MASTERS OF THE UNIVERSE | P | 12/1987 | 98 |
| MATCH DAY | T | 1/1987 | 80 |
| MERMAID MADNESS | P | 4/1987 | 74 |
| METROCROSS | P | 12/1987 | 98 |
| METROCROSS | P | 3/1988 | 98 |
| MICKY MOUSE | P | 5/1989 | 94 |
| MIKIE | C | 2/1987 | 82 |
| MIKIE | T | 4/1988 | 98 |
| MILK RACE | P | 5/1989 | 94 |
| MOLEKULE MAN | L | 4/1987 | 74 |
| MONTY ON THE RUN | T | 5/1988 | 103 |
| MOVIE | T | 2/1987 | 82 |
| MS PACMAN | P | 2/1987 | 83 |
| NEBULUS | P | 6+7/1988 | 100 |
| NEMESIS | C | 10/1987 | 108/109 |
| NEMESIS | L | 10/1987 | 110 |
| NEMESIS | P | 10/1987 | 110 |
| NEMESIS | P | 12/1987 | 98 |
| NEXOR | P | 3/1987 | 87 |
| OLLI & LISSA | L | 4/1987 | 74 |
| OLLI & LISSA | T | 12/1987 | 98 |
| OUT RUN | P | 5/1989 | 99 |
| PETER SHILTON'S HANDBALL MARA. | W | 4/1987 | 71 |
| PLANETS | W | 12/1987 | 98 |
| PUD PUD | P | 2/1987 | 83 |
| PYRAMANIA | P | 12/1987 | 98 |
| RAMPAGE | L | 6+7/1988 | 100 |
| RAMPAGE | P | 6+7/1988 | 100 |
| RASPUTIN | T | 3/1988 | 103 |
| REBEL PLANET | T | 3/1987 | 90 |
| REVOLUTION | P | 3/1987 | 87 |
| ROAD BLASTER | P | 5/1989 | 94 |
| ROCK MAN | W | 3/1987 | 88 |
| ROCKY HORROR SHOW | L | 3/1987 | 88 |
| ROLLER COASTER | P | 2/1987 | 83 |
| SABOTEUR | T | 12/1987 | 98 |
| SABOTEUR II | P | 3/1988 | 98 |
| SABOTEUR II | T | 5/1988 | 92 |
| SAMANTHA FOX STRIP POKER | L | 4/1987 | 74 |
| SCEPTRE OF BAGDAD | T | 12/1987 | 96 |
| SCOOBY DOO | M | 8+9/1987 | 76 |
| SEAS OF BLOOD | T | 1/1987 | 81 |
| SHADOW SKIMMER | P | 10/1987 | 110 |
| SHAOLIN'S ROAD | P | 4/1987 | 74 |
| SHOCKWAY RIDER | P | 3/1988 | 98 |
| SIDEWIZE | P | 3/1988 | 98 |
| SILENT SERVICE | P | 10/1987 | 110 |
| SIR FRED | T | 1/1987 | 81 |
| SLAP FIGHT | P | 12/1987 | 98 |
| SOLOMON'S KEY | T | 6+7/1988 | 100 |

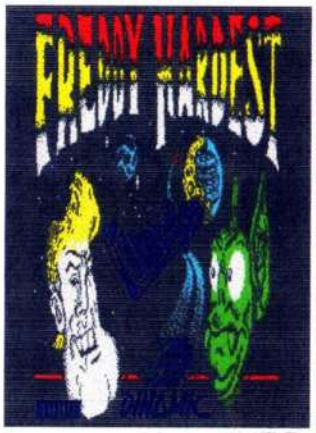
| | | | |
|---|---|---|---|
| SPACE HARRIER | L | 6+7/1987 | 69 |
| SPACE HARRIER | P | 5/1988 | 101 |
| SPLIT PERSONALITIES | T | 1/1988 | 102 |
| STARBUST | P | 12/1987 | 98 |
| STARGLIDER | P | 10/1987 | 110 |
| STARSTRIKE II | P | 3/1988 | 98 |
| STORMBRINGER | P | 12/1987 | 98 |
| STREAKER | P | 12/1987 | 98 |
| SUPERSOCCER | T | 12/1987 | 98 |
| SUPER STUNTMAN | P | 5/1989 | 94 |
| THING BOUNCES BACK | P | 3/1988 | 98 |
| THRONE OF FIRE | T | 12/1987 | 98 |
| THROUGH THE TRAP DOOR | L | 6+7/1988 | 100 |
| THRUST | P | 2/1987 | 83 |
| THRUST II | T | 12/1987 | 98 |
| THUNDERCATS | L | 3/1988 | 98 |
| THUNDERCATS | P | 8+9/1988 | 99 |
| TRANTOR | P | 6+7/1988 | 100 |
| TURBO ESPRIT | L | 4/1987 | 74 |
| TURMOIL | P | 12/1987 | 98 |
| URIDIUM | T | 2/1987 | 82 |
| URIDIUM | P | 2/1987 | 83 |
| URIDIUM | P | 3/1987 | 87 |
| URIDIUM | L | 4/1987 | 74 |
| VECTRON 3 D | P | 12/1987 | 98 |
| VINDICATOR | P | 5/1989 | 94 |
| WIZBALL | P | 6+7/1988 | 100 |
| WIZBALL | C | 11/1988 | 93 |
| XECUTOR | P | 6+7/1988 | 100 |
| ZENJI | P | 12/1987 | 98 |
| ZYNAPS | P | 12/1987 | 98 |
| ZYNAPS | P | 3/1988 | 98 |
| ZYTHUM | P | 2/1987 | 83 |
| 1942 | T | 4/1987 | 72 |

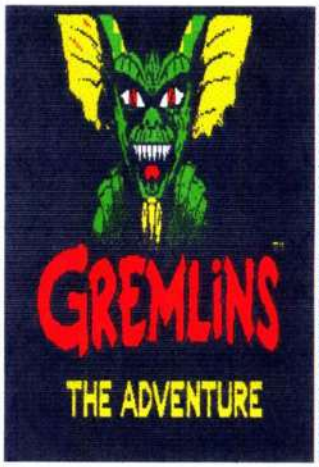
PROGRAMMTIPS/-TRICKS/CHEATS/POKES/PLÄNE/LADEROUTINEN/CODEWÖRTER
AUS ASM SONDERHEFTEN (AUSGABE 1 - 5)

| PROGRAMMTITEL: | HINT: | AUSGABE: | SEITE: |
|---|---|---|---|
| ACTION FORCE II | P | SO/4 | 43 |
| ALIEN 8 | M | SO/1 | 100 |
| ATV SIMULATOR | P | SO/2 | 69 |
| ATV SIMULATOR | P | SO/4 | 24 |
| BARDS TALE | T | SO/3 | 65 |
| BEDLAM | P | SO/2 | 94 |
| BOBBY BEARING | T | SO/1 | 72 |
| BOMB JACK II | T | SO/1 | 105 |
| BUBBLE BOBBLE | T | SO/2 | 17-20 |
| BUBBLE BOBBLE | C | SO/2 | 69 |
| BUBBLE BOBBLE | P | SO/4 | 24 |
| COMBAT SCHOOL | P | SO/4 | 43 |
| CRYSTAL CASTLES | T | SO/1 | 88 |
| CYBERNOID | T/M | SO/2 | 71-73 |
| CYBERNOID | P | SO/4 | 30 |

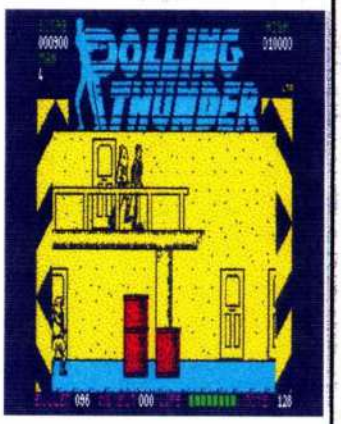


| | | | |
|---|---|---|---|
| CYBERNOID | P | SO/4 | 43 |
| DAN DARE II | P | SO/4 | 43 |
| DEAD OR ALIVE | C | SO/2 | 69 |
| DEFLEKTOR | P | SO/4 | 43 |
| DREAM WARRIOR | T | SO/3 | 54/55 |
| DROIDS | T | SO/3 | 48 |
| ELEVATOR ACTION | P | SO/4 | 30 |
| ELITE | T | SO/1 | 94 |
| EMPIRE STRIKES BACK | T | SO/3 | 84/85 |
| ENIGMA FORCE | T/M | SO/1 | 84/85 |
| FIRELORD | T/M | SO/1 | 82 |
| FLYING SHARK | P | SO/2 | 94 |
| FRANK BRUNO'S BOXING | W | SO/1 | 84 |
| FRANKIE GOES TO HOLLYWOOD | M | SO/1 | 96/97 |
| FRED FEUERSTEIN | T | SO/3 | 46/47 |
| FREDDY HARDEST | P | SO/2 | 69 |
| FREDDY HARDEST II | P/W | SO/2 | 69 |
| FREDDY HARDEST II | W | SO/2 | 85 |
| GARFIELD | M | SO/2 | 38/39 |
| GARFIELD | M | SO/5 | 84/85 |
| GIVE MY REGARDS TO BROADSTREET | T | SO/1 | 64 |
| GREMLINS | T | SO/1 | 55/56 |
| GREMLINS | T | SO/1 | 63 |
| GREMLINS | M | SO/1 | 77 |
| GREMLINS | T | SO/1 | 89 |
| HACKER | W | SO/1 | 72 |
| HACKER II | T | SO/1 | 73 |
| HACKER II | M | SO/1 | 93 |
| HEAVY ON THE MAGICK | T | SO/1 | 71 |
| HOBBIT | T | SO/1 | 63 |
| HOBBIT | T | SO/1 | 75 |
| HOW TO BE A COMPLETE BASTARD | P | SO/2 | 94 |
| I, BALL | P | SO/4 | 43 |
| INFILTRATOR | T | SO/1 | 74 |
| INHERITANCE III | W | SO/2 | 69 |
| INSPECTOR GADGET | P | SO/4 | 30 |
| JACK THE NIPPER | T/M/L | SO/1 | 66-69 |
| JET BIKE SIMULATOR | P | SO/4 | 43 |
| JEWELS OF BABYLON | T/L | SO/1 | 97 |
| LORDS OF MIDNIGHT | T | SO/1 | 70/71 |
| MARIO BROTHERS | P | SO/4 | 30 |
| MATCH DAY | T | SO/1 | 72 |
| MIKIE | C | SO/1 | 94 |
| MOLEY CHRISTMAS | P | SO/4 | 30 |
| MONTY ON THE RUN | T | SO/1 | 64 |
| MOON STRIKE | P | SO/2 | 69 |
| MOON STRIKE | P | SO/4 | 30 |
| MOVIE | T | SO/1 | 92 |
| NEBULUS | P | SO/4 | 30 |
| NIGHTMARE RALLYE | T | SO/1 | 97 |
| ONE MAN AND HIS DROID | W | SO/1 | 97 |
| ONE MAN AND HIS DROID | W | SO/1 | 105 |
| PETER SHILTON'S HANDBALL MARA. | W | SO/1 | 84 |
| PSYCHO SOLDIER | P | SO/4 | 24 |
| RAMPAGE | P | SO/2 | 69 |
| RASTAN 128 K | P | SO/2 | 94 |





| | | | |
|---|---|---|---|
| REBEL PLANET | T | SO/1 | 94 |
| RED HAWK | T | SO/1 | 74 |
| RED LED | P | SO/2 | 94 |
| ROAD WARS | P | SO/2 | 94 |
| ROAD WARS | P | SO/4 | 43 |
| ROBIN OF SHERWOOD | T | SO/1 | 74/75 |
| ROLLING THUNDER | C | SO/4 | 30 |
| RYGAR | P | SO/4 | 30 |
| SCOOBY DOO | M | SO/1 | 78 |
| SEAS OF BLOOD | T | SO/1 | 71 |
| SHERLOCK | T | SO/1 | 57/58 |
| SHERLOCK HOLMES | T | SO/1 | 75 |
| SIDEWIZE | T | SO/2 | 16 |
| SIDEWIZE | P | SO/2 | 69 |
| SIR FRED | T | SO/1 | 71 |
| SOLOMON'S KEY | P/C | SO/2 | 69 |
| STAINLESS STEEL | T | SO/1 | 70 |
| STARGLIDER | T | SO/1 | 62/63 |
| STAR WARS | P | SO/2 | 69 |
| STREET HASSLE | C | SO/4 | 30 |
| SUPER STUNTMAN | P | SO/4 | 43 |
| TERRAMEX | M | SO/2 | 22/23 |
| TERRORMOLINOS | T | SO/1 | 52-55 |
| TERRORMOLINOS | T | SO/1 | 63 |
| TERRORMOLINOS | T | SO/1 | 98 |
| THREE WEEKS IN PARADISE | P | SO/1 | 75 |
| THROUGH THE TRAP DOOR | P | SO/4 | 24 |
| THRUST II | P | SO/4 | 24 |
| THUNDERCATS | P | SO/2 | 69 |
| TOUR DE FORCE | P | SO/4 | 43 |
| TRANTOR | P | SO/2 | 69 |
| ULTIMATE COMBAT MISSION | P | SO/4 | 24 |
| URIDIUM | T | SO/1 | 94 |
| VERY BIG CAVE ADVENTURE | T | SO/1 | 64 |
| WAR CARS | L | SO/2 | 69 |
| WARLORD | L | SO/1 | 97 |
| WIZARDS LAIR | W | SO/1 | 72 |
| WIZBALL | T | SO/4 | 24 |
| ZAXXON | T | SO/1 | 81 |
| 720 DEGREE | P | SO/2 | 69 |
| 720 DEGREE | P | SO/4 | 30 |




Harald R. Lack, Heidenauer Str. 5, 83064 Raubling
Hubert Kracher, Schulweg 6, 83064 Grossholzhausen

Anmerkung der Red.: Eine wirklich tolle Sache. Vielleicht macht mal jemand auch so eine Aufstellung von weiteren Medien, z.B. den deutschen Clubheften. Im übrigen verkauft Bernadette Downsland in England ein Buch mit gesammelten Tips für nur 2 Pfund. Auch das könnte für Hilfesuchende interessant sein.

**Boovie**

Passwords von Norbert Opitz

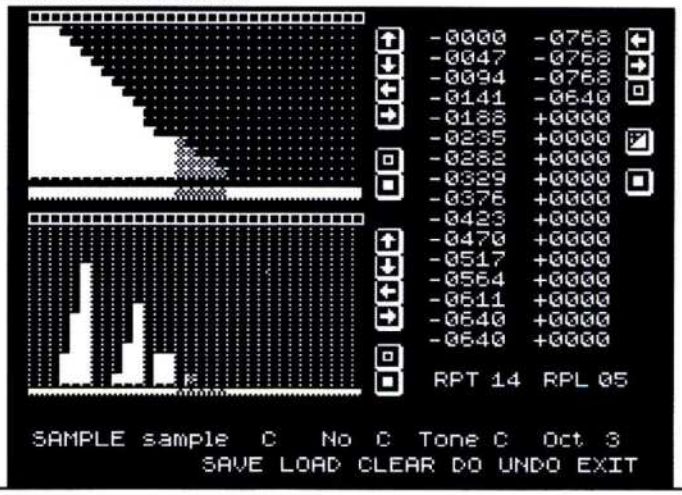
| Boovie | Boovie 2 |
|---|---|
| 1. DENELD | 1. EROGON |
| 2. BIPHOI | 2. STREAK |
| 3. DLCMFA | 3. BINHEX |
| 4. GAJENH | 4. SENSOR |
| 5. NIBLDF | 5. SOFTIS |
| 6. FPHJBH | 6. QWERTY |
| 7. LNFLCC | 7. MAGICS |
| 8. JPGGKB | 8. COMPUT |
| 9. KKOFKD | 9. NATURE |
| 10. CJOHPL | 10. KOKOTG |
| 11. CLDPPM | 11. RESIST |
| 12. HDDAHJ | 12. QUARTZ |
| 13. HELNOH | 13. SIBGLE |
| 14. PBCLHP | 14. PRADLO |

## SQ-Tracker – Anleitung

Die zweite Spalte
1. Zeile: Die Kanäle A, B, C. Die Informationen über diese Kanäle stehen darunter
2. Zeile: P – PATTERNS: sagt aus, welches PATTERN welchem Kanal zugeordnet wurde. Wenn man die Zeile anklickt, kann man neue PATTERNS eingeben, es können aber immer nur 3 PATTERNS gleicher Länge verwendet werden.
3. Zeile: V – VOLUME: Gibt die Lautstärke an und kann niedriger gestellt werden.
4. Zeile: H – HIGH: Transposition, d.h. Veränderung der Tonhöhe. Man kann hier die Tonhöhe eines PATTERNS verändern, wenn es in der angegebenen POSITION abgespielt wird. Dies ist sehr nutzvoll wenn man immer wieder die gleiche Melodie in verschiedenen Tonlagen spielen will. Einfach die Zeile anklicken und man kann die Werte eingeben: Zahlen 1 – 8 je 1 Halbton höher, Zahlen 9 – 15 je 1 Halbton tiefer als die Patterneingabe.
5. Zeile: O – OPTIONS: Schaltet die Spezial-Befehle ein oder aus wenn man den Kanal anklickt.
Replay: Spielt immer wieder die augenblickliche POSITION.
Delete: Löscht augenblickliche POSITION.
Insert: Fügt eine neue POSITION an die Stelle der augenblicklichen POSITION ein. Der Befehl kann nicht nur verwendet werden, um eine neue POSITION zu erstellen, sondern auch um ein alte POSITION zu kopieren.
Add: Das gleiche wie INSERT, aber hängt eine neue POSITION an die letzte an.
Length XXX: Länge des Songs (max. 120 POSITIONEN). Die Befehle SONG, PLAY, PATTERNS, POSITION, DELAY, INSERT und REPLAY funktionieren erst, wenn die Länge des Songs mind. 1 ist.
Repeat XXX: POSITIONS-Nummer bei der wieder gestartet werden soll, wenn der Song einmal abgespielt ist.
Patts XXX: Anzahl der erstellten PATTERNS (max. 99). Dient nur der Information. Es sollte einer der ersten Schritte sein, PATTERNS zu erstellen, da sonst fast alle Befehle nicht benutzt werden können.

2.3 Sample Editor

Der Sample Editor ist nützlich um Samples zu erstellen, verändern oder löschen. Man öffnet diesen Editor vom Hauptmenü aus (Feld SAMPLES anklicken) oder vom Ornament Editor aus. Wie bereits beschrieben besteht jeder SAMPLE aus 32 Spalten und es gibt 2 Kurven die die Lautstärke und die Geräuscheffekte des Samples darstellen und außerdem gibt es noch eine Spalte von 32 Zahlen an der rechten Seite für die Frequenz.




2.3.1 Hüllkurve für Lautstärke und Töne
In der oberen linken Ecke des Bildes ist die Hüllkurve die für

die Lautstärke zuständig ist. Sie zeigt an, wie hoch die Lautsträrke des Samples ist. Senkt man die Kurve ist das, wie man man die Lautstärke herunterdreht, erhöht man die Kurve dann dreht man quasi die Lautstärke auf. Ein gerader Verlauf der Lautstärke läßt den Ton kontant gleich klingen. Die Lautstärke hat 16 Stufen (0= keine Lautstärke, 15= max. Lautstärke). Man setzt die Lautstärke, indem man in der entsprechenden Reihe die gewollte Höhe mit dem Pfeil anklickt. Bleibt man auf der Auslösetaste (Feuerknopf) kann man eine Reihe durch die Spalten ziehen und so sehr schnell eine Menge Kurven erstellen. Wenn man in einer Spalte den Wert um eines erhöhen will, ohne auf die Spalte zu klicken, kann man auch die leeren Felder über dem Hüllkurvenfeld anklicken.
Mit den Feldern rechts der Hüllkurve kann man zusätzliche Funktionen auslösen, die das arbeiten leichter machen. Die Pfeile Links und Rechts lassen die Hüllkurve rotieren, die Pfeile hoch und runter erhöhen oder senken die gesamte Hüllkurve um jeweils ein Feld. Aber Lautstärke selbst ist noch gar nichts. Man muß angeben, ob an der Stelle ein Ton oder ein Geräusch gespielt werden soll (oder beides gemischt). Wenn nichts angegeben wird, bleibt es ruhig, egal bei welcher Lautstärke. In allen Spalten muß man angeben, ob der Ton ausgespielt wird, oder nicht. Dies geschieht mit der Reihe unter der Hüllkurve für die Lautstärke. Ein ausgefülltes Feld heißt das der Ton gespielt wird, bei leerem Feld wird der Ton nicht gespielt. Über die beiden rechten Felder kann man in der ganzen Reihe Töne setzen oder nicht.

2.3.2 Hüllkurve für Geräusche
Die Hüllkurve für Geräusche befindet sich genau unter der Hüllkurve für die Lautstärke. Sie wird auch auf genau dieselbe Art gestaltet oder verändert, nur sind es hier 32 anstatt 16 Reihen. Die unterste Reihe schaltet Geräusche an oder aus. Wenn man die Geräusche anschaltet, ergibt das auch ein Geräusch, wenn der Wert in der Reihe 0 ist. Wenn man das nicht haben will, muß man die Geräusche durch die unterste Reihe abschalten.

2.3.3 Hüllkurve für Frequenzen
Die Hüllkurve für Frequenzen ist nicht grafisch dargestellt. Dafür sind an der rechten Seite 2 Reihen mit Zahlen. Jeder Ton hat seine eigene Frequenz (A ist etwa 400 Hz) und man kann die Abweichung vom normalen Ton bestimmen. Z.B. werden die Zahlen 1,2,3,4,5 etc. etwa so klingen wie eine Sirene und 1,-1, 2, -2, 3, -3 usf. klingt schwingend. Es stehen 32 Zahlen zur Verfügung, jede Nummer gehört zu einer Spalte von Lautstärke und Geräusch. Einfach gewünschte Zahl anklicken und schon kann sie verändert werden:
- DELETE (CS + 0) um die vorgegebene Nummer zu löschen
- Mit den Zahlentasten den gewünschten Wert eingeben
- Mit den Pfeiltasten links und rechts (CS+5 bzw. CS+8) den Wert erhöhen oder senken
- Feuerknopf/Taste um das Vorzeichen (+/-) zu ändern
- Pfeiltasten hoch und runter (CS+6 bzw. CS+7) um zur nächsten oder vorhergehenden Zahl zu gelangen
- ENTER um das editieren zu beenden

Maximalwert ist 4096. Die Veränderung wird immer vom Grundton an gerechnet.

2.3.4 Instrument-Wiederholung
Die Wiederholung startet in dem Moment, wenn der SAMPLE ausgespielt ist. Dies hängt von den Parametern RPT und RPL ab. RPT regelt von welcher Spalte des SAMPLES ab wiederholt werden soll und RPL gibt an, wieviele Spalten wiederholt werden sollen. RPT kann eine Zahl von 0 bis 31 sein und RPL kann maximal den Wert von 32-RPT haben. Ist keine Wiederholung verlangt, sollte RPT auf 32 gesetzt werden und RPL wird automatisch zu 0. Hat man den Teil des SAMPLES angegeben, der wiederholt werden soll, wird dieser vom Programm markiert. Die Lautstärke und Geräusch-Hüllkurve wird grau und die Frequenz-Hüllkurve wird an dieser Stelle in gelber Farbe umrandet. Ein Beispiel: RPT = 10 und RPL = 5 wird beim Aufruf zuerst den ganzen SAMPLE von 0 – 31 durchspielen und dann den Teil von 10 – 14 ständig wiederholen.

2.3.5 SAMPLE anhören
Wir wissen nun, wie man einen SAMPLE (Instrument) erstellt, aber wir wissen nicht, wie man das Instrument einmal probehören kann. SQ-T bietet drei verschiedene Arten, den SAMPLE anzuhören:
1) Mit dem Cursor auf die **Lautstärke-Hüllkurve** zeigen und ENTER drücken. Es wird nur der Ton gespielt.
2) Mit dem Cursor auf die **Geräusch-Hüllkurve** zeigen und ENTER drücken. Es wird der Ton mit Geräusch-Effekten gespielt.
3) Das gleiche mit der **Frequenz-Hüllkurve** und es wird der gesamte SAMPLE gespielt.

Während des abspielens verwandelt sich der Cursor-Pfeil in eine Musiknote. Wählt man die letzte Spalte eines SAMPLES (in jeder Hüllkurve) wird der SAMPLE mit Wiederholung abgespielt.

**- wird fortgesetzt**